

BAB II TINJAUAN

PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Setelah peneliti melakukan telaah terhadap literatur yang relevan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang memiliki hubungan erat dengan penelitian yang peneliti lakukan. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Ismuadli Rahman Zarkasih dan Catur Nugroho (2019) yang berjudul “Pelecehan Seksual di Media Sosial: Studi Kasus Tentang Korban Pelecehan Seksual di Instagram”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab terjadinya pelecehan seksual di instagram. Pelecehan seksual di instagram merupakan salah satu dampak buruk yang terjadi seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di bidang media sosial. Media sosial membawa banyak hal positif namun seringkali disalahgunakan seperti menggunakan instagram untuk melakukan pelecehan seksual.

Penelitian ini dilakukan dengan metode studi kasus, data dikumpulkan melalui metode observasi non partisipatif dan wawancara terstruktur kepada beberapa informan yakni dua korban pelecehan seksual dan narasumber dari Komisi Nasional Perempuan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bagaimana pelecehan seksual terus terjadi dan di tahun 2019 Komisi Nasional Perempuan mencatat peningkatan angka pelecehan seksual di instagram.

Dari penelitian ini disimpulkan beberapa hal yakni, pertama, media sosial termasuk instagram dapat disalahgunakan untuk hal negatif seperti melakukan pelecehan seksual. Pelecehan seksual melalui media sosial juga sulit untuk diatasi dan dideteksi karena dilakukan melalui dunia maya di mana penggunaanya terus bertambah dari waktu ke waktu. Kedua, korban pelecehan seksual dalam penelitian ini adalah

perempuan, sehingga salah satu faktor pendorong terjadinya pelecehan seksual adalah perbedaan gender. Perbedaan gender antara laki-laki dan perempuan dan dominasi gender laki-laki menimbulkan rasa maskulinitas yang tinggi terutama dalam komunitas dimana jumlah laki-laki lebih banyak daripada perempuan.

Penelitian kedua berjudul “*Exploring Cyber Harassment among Women Who Use Social Media*” yang dilakukan oleh Sloane Burke W, Jody Oomen-Early, Ashley Walker, Lawrence Chu & Alice Yick-Flanagan (2015). Penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat (AS) ini bertujuan untuk menguji pengalaman dan sikap perempuan di AS terhadap *cyber harassment* atau pelecehan di dunia maya melalui survei digital anonim.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan jumlah responden sebanyak 293 perempuan dewasa (median usia = 24,6 tahun) yang direkrut dari situs jejaring sosial populer. Mayoritas responden (58,5%) melaporkan menjadi mahasiswi yang terdaftar di perguruan tinggi atau universitas. Hampir 20% berulang kali menerima pesan cabul dan / atau ajakan seksual yang tidak diminta (tidak termasuk pesan spam untuk semua kategori) di internet. Lebih dari 10% (11,5%, n = 33) berulang kali menerima pesan porno dari seseorang yang tidak mereka kenal. Lebih dari sepertiga dari mereka yang mengalami beberapa bentuk pelecehan dunia maya melaporkan merasa cemas. Seperlima dari mereka menunjukkan mereka melihat perubahan dalam pola tidur dan makan mereka serta merasa tidak berdaya karena pelecehan.

Penelitian ketiga yang peneliti temukan adalah penelitian yang berjudul “*The Level of Social Media Influences on Cyber Harassment Against Women*” yang dilakukan oleh Abdul Rahman, Abdul Manaf, Tengku K, Shah Tengku Yaakob, Fauziah Ismail & Zuraldi Ahmad (2018). Menurut statistik *Cyber Security Malaysia*,

tercatat sebanyak 300 kasus kekerasan *online* terjadi di Malaysia dan meningkat menjadi 529 kasus di tahun 2016. Angka ini terus meningkat hingga tahun 2018 dan mayoritas korbannya diidentifikasi adalah perempuan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan kepada kalangan perempuan terutama yang memiliki akses dan menggunakan internet dan media sosial.

Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi tingkat pengaruh media sosial, tingkat *cyber harassment* dan untuk menganalisis hubungan antara pengaruh media sosial terhadap *cyber harassment* di kalangan perempuan di Ipoh, Perak, Malaysia. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada 200 orang responden yang dipilih menggunakan *stratified random sampling* dan *simple random sampling*.

Dengan uji korelasi, hasil penelitian ini menemukan bahwa ada hubungan signifikansi yang kuat antara pengaruh media sosial dengan *cyber harassment* pada perempuan ($r = 0,993$, $p < 0,01$). Hubungan positif ini menunjukkan tingginya pengaruh media sosial berkontribusi pada tingginya *cyber harassment* terhadap perempuan. Skor rata-rata teratas untuk tingkat *cyber harassment* terhadap perempuan di media sosial adalah responden setuju bahwa mereka telah menerima lelucon kotor saat berinteraksi di media sosial ($m = 4,07$). Sementara itu, skor rata-rata tertinggi untuk tingkat pengaruh media sosial terhadap perempuan adalah responden sangat setuju bahwa perhatian yang mereka dapatkan dari postingan di situs media sosial membuat mereka merasa senang ($m = 4,16$).

Penelitian keempat berjudul “*Technology-Facilitated Stalking and Unwanted Sexual Messages/Images in a College Campus Community: The Role of Negative Peer Support*”, penelitian ini dilakukan oleh Walter S. DeKeseredy, Martin D. Schwartz, Bridget Harris, Delanie W, James Nolan dan Amanda Hall-Sanchez (2019). Tujuan

penelitian ini untuk menguji dan menentukan apakah menjadi target penguntitan yang difasilitasi teknologi dan menerima pesan atau gambar seksual yang tidak diinginkan memiliki hubungan dengan relasi korban dengan pasangan dekatnya dan dukungan negatif dari teman sebaya (mahasiswa) sang pelaku.

Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif dan data dikumpulkan melalui survei *online* terhadap 5718 responden yang terdaftar pada beberapa universitas di Amerika Serikat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dukungan negatif teman sebaya serta hubungan korban dengan pasangan dekatnya sebagai pelaku tindak kekerasan memegang peran besar dan memiliki hubungan yang kuat dengan tingkat kekerasan menggunakan teknologi. Hubungan yang tidak harmonis dengan pasangan dekat korban menjadi faktor kuat yang mendorong pelaku melakukan kekerasan melalui media sosial.

Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa kekerasan dalam lingkungan kampus merupakan masalah yang serius. Kekhawatiran yang masih perlu ditangani adalah masih banyak korban yang belum berani mengidentifikasi diri mereka sebagai korban kekerasan. Selain itu, lingkungan komunitas kampus merupakan salah satu lokasi dimana sangat memungkinkan terjadinya kekerasan dan mayoritas korbannya adalah perempuan.

Beberapa penelitian di atas memiliki kaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaan di antaranya, tema penelitian yang akan diteliti yaitu mengenai tindakan kekerasan terhadap perempuan khususnya pelecehan di dunia maya atau *cyber harassment*, selain itu, ranah kekerasan dalam lembaga pendidikan terutama dalam komunitas kampus/ perguruan tinggi. Objek yang diteliti adalah tindakan kekerasan yang difasilitasi oleh teknologi salah satunya melalui penggunaan media

sosial dan hubungannya terhadap *cyber harassment* yang kerap dialami oleh perempuan.

Metode penelitian yang akan peneliti gunakan adalah metode kuantitatif seperti yang digunakan oleh beberapa penelitian yang telah disebutkan di atas. Perbedaan antara beberapa penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah fokus penelitian pada kasus *cyber harassment* melalui media sosial instagram yang dialami oleh perempuan dalam lingkungan kampus. Berikut adalah tabel resume tinjauan pustaka seperti di atas:

Tabel 1. Tinjauan Pustaka

No.	Judul	Peneliti	Teori dan/konsep	Metode Penelitian	Kekhasan Penelitian ini
1.	Pelecehan Seksual di Media Sosial: Studi Kasus Tentang Korban Pelecehan Seksual di Instagram (2019)	Ismuadli Rahman Zarkasih dan Catur Nugroho	- <i>Cyber Crime Theory</i> - Teori Feminisme	Studi Kasus	Jumlah responden lebih banyak sehingga hasil penelitian bisa lebih lengkap.
2.	<i>Exploring Cyber Harassment among Women Who Use Social Media</i> (2015)	Sloane Burke W, Jody Oomen- Early, Ashley Walker, Lawrence Chu & Alice Yick- Flanagan	Menggunakan konsep <i>cyber harassment</i> dan <i>social networking</i> .	Kuantitatif Deskriptif	Responden diambil dari dua universitas di Provinsi DIY yang pernah terjadi kasus <i>cyber harassment</i> .
3.	<i>The Level of Social Media Influences on Cyber Harassment Against Women</i> (2018)	Abdul Rahman, Abdul Manaf, Tengku K, Shah Tengku Yaakob, Fauziah Ismail & Zuraldi Ahmad	Menggunakan konsep <i>social media, influence of social media</i> dan <i>cyber harassment</i>	Kuantitatif	-Media sosial yang diteliti hubungannya dengan <i>cyber harassment</i> hanya instagram - Responden ada dalam rentang usia 18-34 tahun.

4.	<i>Technology-Facilitated Stalking and Unwanted Sexual Messages/Images in a College Campus Community: The Role of Negative Peer Support</i> (2019)	Walter S. DeKeseredy, Martin D. Schwartz, Bridget Harris, Delanie W, James Nolan dan Amanda Hall-Sanchez	Menggunakan konsep <i>technology-facilitated stalking</i> dan <i>unwanted sexual messages/images</i> .	Kuantitatif	Responden adalah perempuan Indikator <i>cyber harassment</i> yang diteliti tidak berhubungan dengan relasi korban dengan pasangan atau teman.
----	--	--	--	-------------	---

Dengan demikian, meskipun sudah ada beberapa penelitian yang mengangkat tema penelitian mengenai hubungan penggunaan media sosial dengan peluang mengalami *cyber harassment* akan tetapi mengingat subjek, objek dan tempat penelitian yang berbeda maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang akan menguji hubungan antara penggunaan instagram dengan peluang mahasiswi di dua kampus di Yogyakarta menjadi korban *cyber harassment*.

Kekhasan penelitian ini terletak pada fokus meneliti mengenai media sosial instagram dan penggunaannya oleh responden perempuan yakni mahasiswi di dua kampus di Yogyakarta. Agar penelitian dapat dilakukan secara lebih fokus, media sosial instagram dipilih sebagai salah satu media sosial di Indonesia dengan pengguna perempuan paling banyak. Selain itu, dari data-data kasus *cyber harassment* yang dikumpulkan, instagram adalah salah satu media sosial yang paling banyak digunakan sebagai sarana melakukan *cyber harassment*.

Subjek penelitian dan responden menjadi kekhasan utama dalam penelitian ini karena meneliti mahasiswi di dua kampus yaitu UII dan UGM di Yogyakarta, dimana dua kampus ini tercatat pernah memiliki kasus *cyber harassment*. Pemilihan responden mahasiswi dari dua kampus ini agar penelitian dapat dilakukan secara lebih fokus dan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, sumber daya dan tujuan penelitian.

B. Kerangka Teori

Dalam bagian kerangka teori ini, peneliti menjabarkan mengenai teori *Computer Mediated Communication* (CMC) atau komunikasi yang dimediasi komputer. Teori ini relevan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan instagram dengan peluang mahasiswi kampus UII dan UGM mengalami *cyber harassment* karena teori ini menekankan pada hubungan manusia dengan media yang digunakannya, dengan menggunakan teori CMC dalam penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan bagaimana penggunaan media sosial instagram sebagai media komunikasi dapat membawa dampak negatif bagi penggunanya. Selain itu, bagian kerangka teori ini juga akan menjabarkan mengenai pergeseran pola komunikasi akibat CMC, dampak CMC, media sosial instagram dan penggunaannya, tentang *cyber harassment* dan hubungan antara penggunaan instagram dengan peluang mengalami *cyber harassment*.

1. Teori *Computer Mediated Communication* (CMC) atau Komunikasi Bermediasi Komputer

Untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media sosial instagram dengan peluang mendapatkan *cyber harassment*, maka peneliti memilih teori *computer mediated communication* (CMC). Teori ini merupakan teori ilmu komunikasi yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Teori ini pertama kali muncul sebagai respon atas berkembangnya teknologi komputer yang mengubah pola komunikasi manusia dari hanya *face to face* menjadi pola komunikasi yang difasilitasi media komputer.

Kajian tentang CMC tergolong baru dalam ilmu komunikasi, kajian ini mulai berkembang di tahun 1987. Asumsi dasar teori CMC terletak pada fungsi internet sebagai media baru yang mengubah pola komunikasi dari satu untuk banyak menjadi banyak untuk satu dan banyak untuk banyak dengan memusatkan pada prasarana

komputer (Littlejohn & Foss, 2009:162). Dalam perkembangannya, CMC kini lebih fokus kepada manusia sebagai pelaku komunikasi (Carr, 2020:6).Selanjutnya Treem, *et al.* 2020:44) menekankan bahwa dimensi yang unik dalam CMC adalah visibilitas dari informasi yang secara bebas dapat disajikan atau dinikmati oleh manusia sebagai pelaku komunikasi.

CMC merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan proses komunikasi antara dua orang atau lebih melalui komputer. CMC juga bisa didefinisikan sebagai transaksi komunikasi yang berlangsung antara dua atau lebih komputer yang berhubungan melalui aplikasi. CMC sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia sehari-hari (Wood & Smith, 2005:4). Proses komunikasi yang dilakukan melalui komputer terjadi dalam sebuah konteks dan dengan tujuan tertentu (December, 1997:1; Thurlow, *et al.* 2004:120).

Kehadiran berbagai macam program aplikasi penghubung tersebut semakin mendorong kemajuan CMC, pola komunikasi berkembang tidak saja hubungan *one-to-one* tapi *one-to-many* dan *many-to-many*. Dalam hal ini, teknologi internet membawa perubahan besar pada perubahan komunikasi, internet mengharuskan proses komunikasi melalui komputer, sehingga harus ada konvergensi atau penggabungan antara media lama atau konvensional dengan media baru yang disesuaikan dengan kebutuhan manusia (Thurlow, *et al.* 2004:125; Chayko, 2017:128), seperti berikut ini:

a. *Cyberspace*

Cyberspace berkaitan erat dengan media baru atau media digital. *Cyberspace* dalam era media digital dapat dipahami sebagai jaringan interaksi sosial dalam dunia maya atau *online*. Jaringan interaksi ini meliputi manusia dan sistem komputer yang berinteraksi yang merupakan simulasi dari interaksi di dunia nyata. Interaksi yang

terjadi dipengaruhi oleh motif dan tujuan tertentu, pada dasarnya untuk berbagi sebuah informasi.

b. *Cybersociety*

Cybersociety merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan masyarakat multimedia atau masyarakat dunia maya. *Cybersociety* lebih dalam menjelaskan bahwa kehadiran internet dan media-media komunikasi digital menimbulkan ketergantungan masyarakat pada fasilitas-fasilitas dan kemudahan yang tersedia. *Cybersociety* membangun pola komunikasi melalui komputer tanpa harus bertemu dan bertatap muka secara langsung, namun tidak dipungkiri bahwa di sini terjadi interaksi antar individu dengan individu, atau antara individu dengan kelompok yang sama-sama menggunakan sebuah ruang publik dalam dunia maya.

c. *Cyberculture*

Cyberculture adalah segala macam budaya yang sudah ada atau yang akan muncul sebagai dampak dari penggunaan CMC. *Cyberculture* juga merujuk pada studi-studi tentang fenomena sosial yang berkaitan dengan internet dan bentuk-bentuk komunikasi melalui media baru atau media digital. *Cyberculture* adalah budaya yang terbentuk melalui hubungan-hubungan sosial yang tidak bersifat geografis artinya orang berinteraksi bukan saja karena keadaan geografis tapi karena hubungan kognitif lain seperti motif penggunaan media, hobi, komunitas, dan lain-lain. *Cyberculture* mempelajari tentang bentuk komunikasi *online* seperti komunitas *online game* dan jejaring sosial.

Teori CMC pertama kali dikenalkan oleh Sheizaf Rafaeli, dalam *Journal of Computer Mediated Communication*, ia menggagaskan konsep *human interface* (antarmuka manusia) yang difasilitasi oleh sebuah alat atau media. CMC merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan proses komunikasi antara dua orang atau

lebih melalui komputer. Teori CMC yang dikembangkan oleh Rafaeli menarik banyak perhatian apalagi dengan semakin berkembangnya teknologi internet pada saat itu, muncul banyak penelitian dan studi tentang CMC. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Culnan & Marcus (1987) dalam Walther (1994:461) yang mengemukakan bahwa ada penyusutan isyarat non verbal dalam pola komunikasi CMC yang mengakibatkan berkurangnya kesadaran penggunaannya akan perilaku normatif, kesopanan, koordinasi, empati dan keramahan, sehingga seringkali komunikasi dalam CMC juga menimbulkan ketidakpastian.

Situasi seperti ini juga diutarakan oleh Berger, *et al.* (2014:240), bahwa dalam CMC dapat berlangsung kondisi yang dinamakan dengan '*cues filtered out*' yaitu kondisi dimana mengurangi peluang orang untuk menangkap tanda komunikasi seperti sinyal non verbal dari orang lain yang terlibat komunikasi dengannya. Sinyal non verbal yang dimaksud adalah aturan-aturan tak tertulis yang membantu mengontrol proses komunikasi CMC, berbeda dengan komunikasi verbal tatap muka dimana orang-orang yang berkomunikasi terikat pada aturan dan norma yang sudah terbentuk dalam masyarakat. Kondisi '*cues filtered out*' dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi anti sosial dan atau impersonal dalam CMC (Walther, Anderson & Park, 1994:462; Lee, 2020:1).

Studi lain mengenai pola komunikasi CMC juga dikemukakan oleh Joseph Walther (1996:17) dalam teori pemrosesan informasi sosial atau *social information processing theory*, dalam teori ini Walther menjelaskan bahwa dalam CMC, si pengirim pesan menggambarkan dirinya sendiri dengan cara yang menguntungkan secara sosial dengan tujuan untuk menarik perhatian si penerima pesan. Komunikasi CMC dapat membangun hubungan yang unik dan yang lebih diinginkan daripada komunikasi tatap

muka (Walther, 1996:4). Ada tiga perspektif besar yang diungkapkan oleh Walther (1996:5-17) mengenai CMC yaitu:

a. Impersonal

Perspektif ini menganggap bahwa komunikasi secara *online* kurang mendukung aspek personal karena dalam komunikasi tidak ada bahasa non verbal seperti gerak tubuh, ekspresi wajah, nada suara, intonasi, jarak dan lain-lain. Teori yang mendukung perspektif impersonal ini yaitu teori kehadiran sosial atau *social presence theory*, teori ini menyatakan bahwa kehadiran sosial menunjukkan derajat kepentingan individu yang sesungguhnya, asumsi teori ini bahwa perbedaan media akan menimbulkan perbedaan substansi nilai-nilai yang ada dalam proses interaksi. Nilai-nilai proses interaksi bergantung pada informasi non verbal. Perspektif ini yang kemudian memunculkan kritik dan pengembangan *emoticon* atau simbol-simbol dan avatar dalam CMC yang dapat menggambarkan perasaan orang yang berkomunikasi.

b. Interpersonal

Perspektif ini menjawab kekurangan informasi non verbal dalam perspektif sebelumnya. Perspektif komunikasi interpersonal menganggap bahwa kekurangan informasi non verbal dapat dijumpai dengan penyesuaian sikap. Perspektif ini didukung oleh teori penanda konteks sosial atau *social context cues*, teori ini mengungkapkan bahwa penanda konteks sosial berperan sebagai indikator dari perilaku yang bisa diterima secara sosial. Asumsi teori ini bahwa adanya aturan baik yang disadari maupun tidak disadari dalam proses komunikasi mengontrol dan mengarahkan pelaku komunikasi sehingga mereka dapat memilih dan membagikan informasi yang tepat dan pantas untuk disampaikan. Misalnya, pesan yang kita sampaikan kepada teman akan berbeda dengan pesan yang disampaikan kepada orang tua kita, begitupun cara kita menyampaikannya.

c. Hiperpersonal

Berbeda dengan dua perspektif yang sebelumnya, perspektif yang terakhir ini menganggap bahwa tidak adanya informasi non verbal justru membantu dalam berinteraksi. Komunikasi hiperpersonal terjadi ketika seseorang merasa nyaman untuk mengekspresikan diri mereka dalam saluran komunikasi media atau CMC daripada komunikasi secara langsung. Misalnya seseorang yang tidak begitu terampil dan berani untuk berbicara di depan orang banyak dapat menuliskan pesan yang ingin dia sampaikan melalui media yang ia pilih, misalnya blog. Melalui blog ia dapat menyampaikan pesannya secara lebih leluasa dan nyaman, lebih terkonsep dan terstruktur.

Walther (1996:17-27) mengungkapkan bahwa komunikasi hiperpersonal didukung empat faktor penting yaitu:

a. Faktor pengirim

Faktor pengirim yang paling penting dan memegang kendali dalam komunikasi hiperpersonal. Seseorang bisa lebih selektif dalam memilih apa yang akan dimuat atau diperlihatkan kepada orang lain mengenai dirinya.

b. Faktor penerima

Penerima dapat mengukur kualitas orang lain dalam komunikasi hiperpersonal, kualitas orang lain dapat dilihat dan diukur dari kiriman-kiriman orang lain di media yang digunakan.

c. Faktor saluran

Pesan yang disampaikan melalui internet tidak hanya menembus ruang tapi juga waktu, berarti komunikasi secara *online* antara dua orang atau lebih dapat berjalan secara bersamaan atau *real time*, komunikasi seperti ini disebut dengan komunikasi sinkron atau *synchronous communication*, biasanya komunikasi sinkron berhubungan

dengan komunikasi pesan-pesan singkat dan non formal sehari-hari. Selain itu, ada komunikasi asinkron atau *asynchronous communication* dimana ada tenggat waktu yang signifikan dalam proses komunikasi, misalnya komunikasi melalui *e-mail*.

d. Faktor umpan balik

Menurut Walther (1996:27), umpan balik dalam komunikasi CMC berhubungan dengan konfirmasi pesan dari tiap pelaku komunikasi yang dapat menguatkan perilaku komunikasi masing-masing.

2. Pergeseran Pola Komunikasi akibat CMC

Pergeseran masyarakat dan pola komunikasi akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat ditolak, perubahan-perubahan yang terjadi mendorong manusia untuk bersifat adaptif sehingga dapat mengejar ketertinggalan (Budiargo, 2015:15). Ada dua pergeseran besar dalam masyarakat yang terjadi akibat CMC yaitu:

a. Pergeseran dalam lingkup komunikasi massa

Perkembangan internet dan media jejaring sosial merubah pola komunikasi massa, setiap orang bisa mengakses internet dan media sosial, komunikasi bisa dilakukan hanya melalui gadget tanpa terhalang ruang dan waktu. Kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh internet dan media jejaring sosial yang beragam membuat masyarakat mulai meninggalkan media massa konvensional seperti koran, majalah, TV dan radio, pengguna media massa konvensional kian berkurang dari waktu ke waktu karena perkembangan teknologi yang sangat pesat.

b. Pergeseran dalam lingkup komunikasi interpersonal

CMC banyak berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal, komunikasi interpersonal atau antar pribadi adalah komunikasi yang dilakukan antara dua orang atau lebih secara tatap muka langsung, namun perkembangan teknologi yang

mendukung CMC kian mengubah pola dan sifat interaksi manusia yang awalnya lebih secara fisik menjadi pertemuan di dunia maya secara virtual.

3. Dampak CMC

Perkembangan ke arah komunikasi CMC tidak saja membawa pergeseran-pergeseran dalam pola komunikasi masyarakat tapi ada dampak-dampak yang juga ditimbulkan, seperti berikut ini:

a. Dampak sosial ekonomi

CMC membawa banyak dampak positif dari sudut pandang sosial ekonomi, kemajuan CMC membuka banyak peluang usaha dan pekerjaan baru bagi masyarakat, banyak bermunculan bisnis dan usaha *online*, banyak fasilitas-fasilitas dan kemudahan yang disediakan oleh perusahaan-perusahaan bagi konsumen mereka yang semakin mendorong perkembangan ekonomi.

b. Dampak psikologis

Pergeseran pola komunikasi masyarakat akibat CMC yang cenderung lebih suka berhubungan melalui internet mengakibatkan berkurangnya proses sosialisasi dan interaksi dengan teman dan lingkungan sekitar. Dengan fasilitas media baru yang begitu canggih, banyak hal yang bisa dilakukan tanpa harus bergerak dan berpindah tempat, semuanya bisa dilakukan melalui komputer, hal ini membuat manusia meninggalkan aktivitas yang biasanya dilakukan dengan orang lain dan menjadi tidak peduli satu sama lain atau anti sosial (Annisa, 2013:11).

Kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar dapat mengakibatkan munculnya sifat egoistis dan individualistik, timbul rasa ketergantungan pada media, dan kurangnya rasa percaya diri pada penggunaannya, berikut ini beberapa dampak psikologis yang muncul akibat CMC dan penggunaan internet (Arnus, 2015:286-287):

a. *Antisocial behavior*

Merupakan bentuk perilaku-perilaku yang berlawanan dengan hukum, aturan dan norma-norma sosial yang ada dalam masyarakat, dapat juga disebut dengan perilaku menyimpang yang dapat membawa kerugian bagi orang dan lingkungan sekitar.

b. *Computer anxiety*

Dapat muncul rasa ketakutan atau kecemasan pada komputer, misalnya ketakutan akan merusak jika menekan tombol yang salah, kecemasan akan efek sosial dan kegagalan akibat kecanduan menggunakan komputer.

c. *Addiction*

Adakalanya pengguna komputer menjadi kecanduan terhadap komputer dan internet, akhirnya mereka menjadi kurang bersosialisasi.

CMC pada dasarnya membawa banyak kemudahan bagi setiap penggunanya, namun bukan berarti tidak memiliki kekurangan, CMC dalam penerapannya seringkali membuat penggunanya kesulitan menentukan identitas dirinya sendiri akibat banyaknya informasi yang diterima dari media yang digunakan, selain itu, kecenderungan untuk mengikuti budaya dan tren di dunia maya menyebabkan banyak orang yang kehilangan jati dirinya.

Informasi atau data-data personal yang dibagikan oleh pengguna instagram seperti foto/gambar, lokasi tempat tinggal, lokasi kampus, lokasi tempat kerja, dan informasi-informasi lain mengenai aktifitas sehari-hari bisa memberikan dampak yang negatif. Seperti yang diungkapkan oleh Holt, *et al* (2019:25) bahwa media massa khususnya media sosial memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya, namun dampaknya tidak selalu positif. Penggunaan media sosial dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya membuka peluang untuk menjadi korban *cyber harassment*.

C. Kerangka Konsep

1. Media Sosial Instagram

Kemunculan media sosial merupakan dampak dari semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Media sosial adalah media baru yang menggunakan internet dan memungkinkan penggunaanya untuk berinteraksi satu sama lain, bekerja sama, berbagi dan berkomunikasi serta membangun ikatan sosial dalam dunia maya atau dunia virtual (Nasrullah, 2015:113).

Media sosial yang diteliti dalam penelitian ini adalah instagram. Instagram adalah sebuah aplikasi media sosial yang populer di kalangan pengguna *smartphone*. Fitur utama instagram adalah pembagian konten dalam bentuk gambar dan video. Instagram merupakan salah satu media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia, hal ini karena instagram memberikan kemudahan kepada penggunaanya untuk berbagi konten secara cepat dan dan bisa diakses secara mudah.

Sejak kemunculannya di tahun 2010, instagram sering memperbarui fitur-fitur yang disediakan sehingga menjadi lebih lengkap dan lebih menarik. Berikut ini beberapa fitur yang ada di instagram:

a. Pengikut (*Follower*) dan Mengikuti (*Following*)

Mengikut dan memiliki pengikut merupakan sistem sosial dalam instagram, dengan mengikuti akun instagram pengguna lain sekaligus memiliki pengikut, pengguna instagram dapat membangun komunikasi melalui saling mengomentari foto atau video yang diunggah atau memberikan *like*, serta menemukan teman-teman lain di instagram dengan menggunakan *link* penghubung dengan media sosial lain seperti Facebook dan Twitter.

b. Mengunggah foto atau video dengan judul atau *caption*

Fitur utama dari instagram adalah mengunggah foto atau video dan berbagi dengan pengguna lainnya. Sebelum diunggah, pengguna juga dapat memberikan judul atau keterangan pada foto atau video.

c. Kamera

Foto atau video yang diambil melalui instagram dapat disimpan, kamera instagram juga menyediakan banyak efek-efek seperti filter yang menarik.

d. Efek atau filter

Instagram menyediakan filter-filter pada foto yang hendak diunggah, selain dapat diberikan filter, pengguna juga bisa menyunting kecerahan, kontras dan warna dari foto sebelum diunggah.

e. Arroba (@)

Seperti facebook dan twitter, instagram juga memiliki fitur arroba (@) yang digunakan pengguna untuk menyinggung atau menyebutkan pengguna lain dalam unggahan foto atau video, dalam kolom komentar, dalam *instastory* dan dalam IGTV.

f. Label (*hashtag*)

Label atau hashtag (#) dapat diberikan dalam judul unggahan foto atau video untuk mempermudah pengguna lain menemukan unggahan tersebut. Label yang diberikan bisa berupa tempat pengambilan foto atau video, sebuah acara atau komunitas tertentu.

g. *Geotagging*

Fitur *geotagging* atau *geotag* muncul ketika pengguna instagram mengaktifkan fitur lokasi di *smartphone* atau gadget yang mereka gunakan

untuk mengakses instagram. Geotag diberikan pada unggahan foto sehingga bisa dideteksi dimana lokasi foto tersebut diambil.

h. Jejaringan sosial

Dalam berbagi unggahan foto atau video, pengguna instagram juga bisa sekaligus mengunggahnya di akun media sosial lain seperti Facebook dan Twitter karena instagram memiliki fitur jejaringan sosial sehingga beberapa akun media sosial bisa dihubungkan melalui *link* tertentu.

i. Tanda suka (*like*) dan komentar (*comment*)

Kedua fitur ini memberikan kemudahan pengguna instagram untuk memberikan tanda suka dan komentar pada unggahan foto atau video pengguna lainnya.

j. *Instastory*

Instastory atau *instagram stories* merupakan fitur yang memungkinkan pengguna instagram untuk membagikan foto dan video yang dapat diberikan efek-efek menarik, *instastory* yang sudah diunggah akan otomatis hilang dalam waktu 24 jam.

k. IGTV

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengunggah video dengan durasi lebih dari 1 menit dan tidak harus dimunculkan dalam *feed* profil bersama unggahan yang lainnya.

l. Arsip foto

Fitur ini berfungsi sebagai media pribadi atau seperti album pribadi di mana pengguna dapat mengarsipkan foto atau video dan membagikan kembali *instastory* yang sudah pernah diunggah.

m. *Close friend*

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membagikan foto atau video melalui *instastory* hanya kepada teman-teman yang sudah dipilih dalam *close friend*.

n. Siaran langsung atau *live*

Fitur ini memungkinkan penggunanya untuk melakukan siaran video secara langsung tanpa terbatas waktu dan dapat disaksikan oleh pengikutnya.

o. Disimpan atau *saved*

Fitur ini memungkinkan penggunanya untuk menyimpan postingan dalam pengguna lain untuk dibuka lagi jika diperlukan.

2. Penggunaan Instagram

Penggunaan instagram memiliki dampak positif dan negatif. Instagram banyak digunakan oleh kaum muda karena sangat mudah diakses dan fitur-fiturnya yang menarik membuat instagram dapat digunakan sebagai media hiburan. Selain itu, instagram juga digunakan sebagai media promosi banyak wirausaha dan media berbagi banyak informasi. Namun dibalik banyaknya keuntungan menggunakan instagram, media sosial ini juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya, salah satunya adalah sebagai media tindakan kejahatan seperti *cyber harassment* pada perempuan.

Dampak negatif ini dapat terjadi akibat gaya hidup di instagram. Menurut Yar (2005:414-422) dan Yucedal (2010:38-48), ada beberapa faktor gaya hidup di dunia maya khususnya di media sosial yang dapat mempengaruhi peluang seseorang menjadi korban tindakan kekerasan di internet (*a suitable target*), yaitu:

- a. Ekspos target terhadap aktivitas *online* atau *online exposure*, semakin lama waktu yang dihabiskan seseorang dalam dunia maya dan semakin banyak data personal mereka yang dibagikan, maka mereka akan lebih rentan terhadap

kejahatan di dunia maya. Ekspos seseorang terhadap aktivitas *online* dapat diukur dari frekuensi dan durasi seseorang menggunakan internet (Yucedal, 2010:44). Dalam Kilmanca (2010:13), frekuensi mencakup seberapa sering seseorang menggunakan media sosial dan dinyatakan dalam satuan kurun waktu misalnya per hari, per minggu atau per bulan. Sedangkan, durasi mencakup gambaran seseorang menggunakan media sosial dan dinyatakan dalam satuan waktu misalnya menit atau jam. Menurut penelitian Pempek, Yermolayeva & Calvert (2009:231), frekuensi menggunakan media sosial paling tinggi adalah lebih dari 4 hari dalam seminggu dengan durasi lebih dari 4 jam setiap harinya.

- b. Kedekatan target atau *online proximity*. Dalam hal kejahatan konvensional atau di dunia nyata, kedekatan korban dengan pelaku diukur dari jarak demografis namun dalam kejahatan di dunia maya, jarak tidak mudah untuk diukur karena pengguna media sosial tidak terbatas pada satu wilayah saja, seringkali lokasi pengguna juga sulit untuk dideteksi. Menurut Yar (2005:415), jarak pelaku dengan korban dalam kejahatan dunia maya adalah nol atau *zero distance*, sehingga ketika pelaku dan pengguna sudah terhubung dalam sebuah media sosial, faktor kedekatan ditentukan dari visibilitas, apakah korban dilihat oleh pelaku atau tidak. Visibilitas bisa lebih tinggi jika korban maupun calon korban memiliki lebih dari satu akun media sosial.
- c. Daya tarik target atau *online target attractiveness*, dalam kasus kejahatan konvensional, biasanya daya tarik target dapat dilihat dari kepemilikan barang-barang mewah, uang tunai, perhiasan, gaji, kelas sosial dan lainnya, namun dalam kejahatan di dunia maya, daya tarik target bergantung pada informasi dan konten yang dibagikan target di dunia maya dalam hal ini di media sosial yang digunakan (Yucedal, 2010:44). Seringkali, konten yang dibagikan di instagram

dalam bentuk foto atau video bisa mengungkap data-data personal seseorang seperti lokasi keberadaan, lokasi tempat tinggal, lokasi sekolah atau kampus, anggota keluarga, data keuangan, usia dan data-data personal lain yang dapat membuat seseorang menjadi target kejahatan. (Yucedal, 2010:46).

- d. Perilaku target yang riskan atau *online deviance or risky behavior*, terkadang gaya hidup *online* menjadi ajang ekspos yang terlalu berlebihan, yang meningkatkan daya tarik dan kedekatan target dengan pelaku kejahatan.

3. Cyber Harassment

Cyber harassment merupakan salah satu bentuk dari *cybercrime* atau kejahatan yang dilakukan melalui dunia maya. *Cybercrime* adalah setiap aktivitas seseorang atau sekelompok orang yang menggunakan komputer sebagai sarana melakukan kejahatan (Widodo, 2013:4). Menurut Arief (2006:182), *cybercrime* merupakan bentuk fenomena baru dalam kejahatan yang berkembang sebagai dampak perkembangan teknologi informasi.

Dunia maya merupakan dunia yang tidak memiliki batas-batas yang jelas, dunia maya bersifat *borderless* atau tanpa batas sehingga kerap kali memberikan ancaman terhadap privasi penggunanya. Hal ini yang membuat kejahatan di dunia maya terus berkembang, menurut Widodo (2013:1) teknologi memungkinkan *cybercrime* untuk menjadi lebih bervariasi dan menjadi sebuah fenomena dalam masyarakat yang sulit untuk dihentikan. Salah satu kejahatan di dunia maya yang cukup meresahkan adalah *cyber harassment* atau pelecehan melalui dunia maya.

Definisi dari *harassment* adalah perbuatan yang tidak menyenangkan (Juvonen & Graham, 2001: 26). *Cyber harassment* merupakan bagian dari *indirect harassment* atau penyerangan tidak langsung (Beran & Li, 2005: 266) dan merupakan tindakan

yang terbagi dalam beberapa perbuatan spesifik dan mempunyai motif, maksud dan tujuan tertentu.

Komnas Perempuan menyebut *cyber harassment* sebagai salah satu bentuk dari KBGO. KBGO setidaknya memiliki delapan bentuk yaitu, pendekatan untuk memperdaya (*cyber grooming*), pelecehan *online* (*cyber harassment*), peretasan (*hacking*), konten ilegal (*illegal content*), pelanggaran privasi (*infringement of privacy*), ancaman distribusi foto/video pribadi (*malicious distribution*), pencemaran nama baik (*online defamation*), dan rekrutmen *online* (*online recruitment*) (SAFE-net, 2019:7).

Menurut panduan “Memahami dan Menyikapi Kekerasan Berbasis Gender *Online*” dari SAFE-net (2019:7), *cyber harassment* atau *online harassment* memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

1. Pelecehan berulang-ulang melalui pesan, perhatian, dan/atau kontak yang tidak diinginkan.
2. Ancaman langsung kekerasan seksual atau fisik.
3. Komentar kasar.
4. Ujaran kebencian dan postingan di media sosial dengan target pada gender atau seksualitas tertentu.
5. Penghasutan terhadap kekerasan fisik.
6. Konten *online* yang menggambarkan perempuan sebagai objek seksual.
7. Penggunaan gambar tidak senonoh untuk merendahkan perempuan.
8. Menyalahgunakan, mempermalukan perempuan karena mengekspresikan pandangan yang tidak normatif.

Menurut *International Center for Research on Women* (ICRW) ada beberapa motivasi pelaku yang melandasi tindakan *cyber harassment* yaitu: balas dendam, cemburu, agenda politik, agenda ideologi, kemarahan, hasrat seksual, kebutuhan

keuangan, dan menjaga status sosial. Selain motivasi, ICRW juga merangkum beberapa tujuan pelaku melakukan KBGO yaitu untuk menyakiti psikologis, menyakiti fisik dan instrumental (icrw.org, 2019).

4. Hubungan antara penggunaan instagram dengan peluang mahasiswi mengalami *cyber harassment*

Penggunaan media sosial merupakan salah satu bentuk dari komunikasi bermediasi komputer atau *computer mediated communication* (CMC). Penggunaan media sosial penting sebagai media hiburan, untuk berbagi informasi antar pengguna juga dapat memberi dukungan psikososial (Muckerjee, *et al*, 2021:7). Meskipun begitu, penggunaan media sosial sebagai bentuk komunikasi yang lebih modern membawa dampak negatif bagi penggunanya (van Laer, 2014:85). Hubungan antara penggunaan media sosial dengan perilaku bermasalah telah diidentifikasi dalam beberapa penelitian (van den Eijnden, *et al*, 2016:479). Salah satu dampak negatifnya yaitu memberikan ancaman bentuk kekerasan baru bagi perempuan yaitu kekerasan melalui media sosial (Ritter, 2014:198). Kekerasan melalui media sosial dapat terjadi karena penyalahgunaan fungsi media sosial. Ada orang yang menggunakannya untuk melakukan penipuan, intimidasi dan pelecehan yang seringkali melibatkan unsur seksual dalam penerapannya. (Ryan, *et al*. 2017:3).

Dari banyak media sosial yang ada, instagram adalah salah satu yang paling populer, instagram paling banyak digunakan oleh kalangan muda di beberapa negara (Rodriguez, 2020). Instagram digunakan oleh penggunanya khususnya perempuan karena mereka merasa tertarik dengan unsur fotografi instagram yang dapat memudahkan mereka untuk mengambil foto, memajang dan mendapat perhatian publik (Chadha *et al*, 2021: 239). Akan tetapi, perempuan lebih mungkin mengalami pelecehan melalui media sosial atau pelecehan *online* dibandingkan laki-laki. Dari semua

'platform' di dunia maya, media sosial menempati posisi pertama sebagai tempat perempuan paling banyak mengalami pelecehan, diikuti oleh forum *online* atau situs diskusi, aplikasi pesan, *game online*, akun *email* dan situs atau aplikasi kencan (*Pew Research Centre, 2021*).

Dengan semakin bertumbuhnya popularitas dan penggunaan instagram, berujung kepada penggunaan 'platform' ini untuk melakukan *cyber harassment* (Chan, *et al, 2021:1*). Faktor pendorong terjadinya *cyber harassment* melalui media sosial karena karakteristik utama media sosial yakni *easy access* atau mudah diakses, media sosial bisa dimiliki oleh siapa saja dan bisa diakses dimana dan kapan saja menjadi keunggulan utama media sosial tapi sekaligus bumerang bagi penggunanya karena dapat menjadi korban *cyber harassment* (Ritter, 2014:211). Selain itu, karakteristik anonimitas atau ketidaktahuan akan identitas atau nama seseorang pada media sosial. Hal ini tentu mempermudah sekaligus memfasilitasi pelaku kekerasan *online* karena mereka tidak mudah untuk dikenal apalagi diketahui keberadaannya (King *et al, 2007:567*).

Perbedaan gender juga turut berpengaruh dalam *cyber harassment* pada perempuan (*Pew Research Centre, 2021*). Di era dimana kesetaraan gender masih menjadi permasalahan serius, dunia maya menjadi ajang baru bagi laki-laki untuk menunjukkan dominasi dengan salah satunya melakukan kekerasan terhadap perempuan, apalagi jika targetnya menunjukkan potensi-potensi menjadi lebih lemah daripada mereka, motif mendasar ini tidak berbeda dengan pelecehan dalam ranah tradisional atau yang dilakukan secara '*face to face*', oleh karena itu, CMC memberi ancaman bagi semakin bertambahnya pelecehan dari laki-laki terhadap perempuan (Berdahl, 2007: 653).

Menurut penelitian Longobardi *et al* (2020:4), penggunaan instagram dikaitkan dengan resiko viktimisasi di dunia maya dan hal ini memiliki korelasi langsung dengan popularitas seseorang secara *online*, selain itu, kebutuhan seseorang untuk menggunakan dan mendapatkan validasi melalui instagram memiliki konsekuensi yang negatif terhadap kondisi psikologisnya, selain meningkatkan resiko seseorang menjadi korban kekerasan di dunia maya.

Pelecehan *online* yang dialami perempuan kerap kali bersifat seksual seperti memuji bentuk tubuh, melontarkan pertanyaan pribadi (tentang organ pribadi), mengirimkan foto atau video porno, meminta korban mengirimkan foto atau video telanjang, ancaman pemerkosaan, ajakan melakukan hubungan seksual, mengakui menjadikan tubuh korban sebagai citra seksual (Aprilia, 2017). Pelecehan *online* atau *cyber harassment* sering dialami oleh perempuan, semakin aktif mereka menggunakan media sosial maka lebih mungkin bagi mereka untuk menjadi korban *cyber harassment*, jika dibandingkan dengan teman mereka perempuan yang memiliki tingkat aktivitas *online* yang lebih rendah (Longobardi *et al*, 2020:4-5).

Peningkatan pengetahuan tentang teknologi dan kecanggihan media sosial membuat pengguna media sosial terutama perempuan lebih rentan terhadap kejahatan di dunia maya. Banyak kasus kekerasan di dunia maya termasuk *cyber harassment* yang sudah di angkat ke media, meskipun begitu, masih banyak kekerasan di dunia maya yang terus terjadi. Kasus *cyber harassment* juga masih dialami oleh perempuan-perempuan yang berstatus mahasiswi di beberapa universitas di Provinsi DIY.

Kasus *cyber harassment* yang dialami oleh mahasiswi melalui instagram masih menjadi permasalahan serius, seringkali korban tidak berani untuk berbicara karena aturan dan hukum pidana tentang *cyber harassment* yang masih belum jelas, aturan yang ada mengenai kejahatan di dunia maya pun masih relatif baru dan hanya berfokus

kepada penyalahgunaan informasi dan transaksi elektronik untuk penghinaan dan pencemaran nama baik. Hal ini berpengaruh terhadap kondisi psikologis dan emosional para korban dan tidak dapat mencegah terjadinya kasus kekerasan di dunia maya yang lain (Urano *et al*, 2020:190).

D. Kerangka Pemikiran

1. Variabel Penelitian

Menurut Silalahi (2015:180), tiap gejala atau fenomena yang akan diteliti secara empirik harus memiliki variasi nilai dalam bentuk variabel. Dalam setiap penelitian kuantitatif, variabel sangat penting dan harus diperhatikan karena berpengaruh terhadap pengambilan kesimpulan penelitian. Variabel adalah objek penelitian dan harus menjadi fokus dari sebuah penelitian (Arikunto, 2010:161). Adapun variabel-variabel yang akan diteliti adalah:

a. Variabel Independen atau variabel bebas (X)

Variabel independen atau variabel bebas bisa disebut sebagai variabel stimulus, variabel antiseden, variabel pengaruh, variabel prediktor. Menurut urutan waktu, variabel bebas ada terlebih dahulu sebelum variabel yang lain, oleh karena itu, variabel ini juga mempengaruhi variabel yang lain (Silalahi, 2015: 186). Variabel bebas merupakan variabel pendahulu yang mempengaruhi suatu akibat (Bajari, 2015: 69). Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan instagram.

b. Variabel Dependen atau variabel terikat (Y)

Variabel dependen atau variabel terikat atau variabel konsekuen adalah variabel yang muncul dan dipengaruhi oleh variabel bebas (Bajari, 2015: 69). Variabel terikat diamati variasinya sebagai hasil dari praduga atau hipotesis

penelitian sebagai konsekuensi dari adanya variabel independen (Silalahi, 2015: 185). Variabel dependen atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami *cyber harassment*.

2. Hubungan Antar Variabel

Ada banyak permasalahan yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial. Penggunaan media sosial meleburkan ruang publik dengan ruang privat dari para penggunanya, hal ini mengakibatkan perubahan gaya hidup termasuk menimbulkan peluang imbas negatif terhadap penggunaannya terlebih yang perempuan. Menurut studi Duggan & Brenner (2013:3), perempuan lebih aktif di media sosial daripada laki-laki. Salah satu imbas negatif yang bisa dialami oleh perempuan karena menggunakan media sosial adalah menjadi sasaran perilaku kejahatan dan kekerasan diantaranya seperti *cyber-bullying* dan pelecehan *online* atau *cyber harassment* (Williams & Pearson, 2016:10).

Dalam penelitian ini, penggunaan media sosial yang diteliti adalah instagram. Penggunaan media sosial instagram dalam penelitian ini terdiri dari empat faktor menurut Yar (2005:414-422) dan Yucedal (2010:38-48) yakni, ekspos target terhadap aktivitas *online* atau *online exposure*, kedekatan target atau *online proximity*, daya tarik target atau *online target attractiveness* dan perilaku target yang riskan atau *online deviance or risky behavior*.

Keempat faktor ini dijadikan indikator penggunaan instagram yang akan diteliti hubungannya dengan peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami mengalami *cyber harassment*. Indikator perilaku *cyber harassment* yang diterima didasarkan dari panduan SAFEnet (2019). Hubungan masing-masing aspek penggunaan instagram (variabel bebas/X) dengan peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami *cyber harassment* (variabel terikat/Y) adalah seperti ini:

- a. Hubungan ekspos target dengan peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami *cyber harassment*

Semakin lama waktu dalam hal ini frekuensi dan durasi seseorang menggunakan instagram maka mereka lebih rentan terhadap kejahatan di dunia maya.

- b. Hubungan kedekatan target dengan peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami *cyber harassment*

Dalam hal penggunaan instagram kedekatan target dengan pelaku *cyber harassment* dilihat dari visibilitas target dengan pelaku, ketika target dan pelaku sudah terhubung melalui instagram maka visibilitas target oleh pelaku akan lebih tinggi sehingga mempengaruhi peluang target mengalami *cyber harassment*. Jika target sering menggunakan instagram dan sering memuat konten dapat meningkatkan visibilitas tersebut.

- c. Hubungan daya tarik target dengan peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami *cyber harassment*

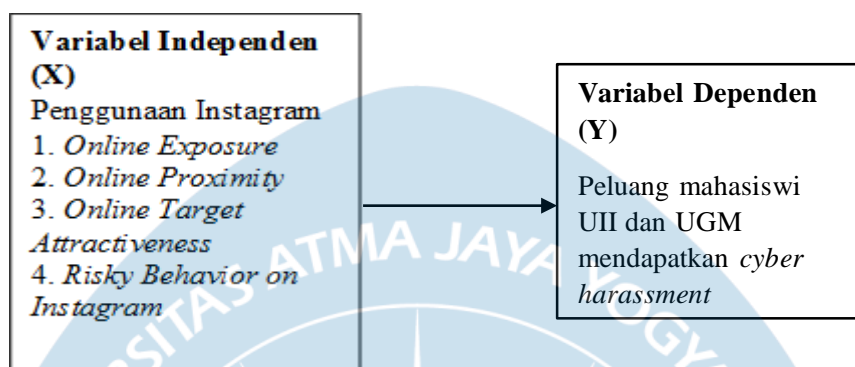
Daya tarik target di instagram ditentukan dari konten-konten seperti apa yang dimuat oleh target di akun instagramnya, biasanya konten-konten yang mengandung data-data personal, lokasi keberadaan, dan foto atau video yang riskan dapat mempengaruhi peluang seseorang menjadi target *cyber harassment*.

- d. Hubungan perilaku target yang riskan dengan peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami *cyber harassment*

Perilaku target yang riskan seperti memuat konten-konten yang tidak sepatasnya, melakukan ekspos gaya hidup yang berlebihan, sering menampilkan data-data personal di instagram menjadi bentuk-bentuk perilaku

riskan yang dapat mempengaruhi peluang seseorang menjadi target *cyber harassment*.

Berdasarkan hubungan antar variabel di atas maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Hubungan Antar Variabel

3. Hipotesis

Berdasarkan pada tinjauan pustaka dan hubungan antara variabel penggunaan instagram dengan peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami *cyber harassment* maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 : Ada hubungan antara penggunaan instagram dengan peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami *cyber harassment*

H0 : Tidak ada hubungan antara penggunaan instagram dengan peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami *cyber harassment*

4. Operasionalisasi Variabel dan Pengukuran

Operasionalisasi variabel dalam penelitian dibutuhkan untuk mengetahui pengukuran yang tepat terhadap variabel-variabel penelitian. Variabel-variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan instagram sebagai variabel independen, dan peluang mahasiswi menjadi korban *cyber harassment* sebagai variabel dependen. Sesuai judul penelitian, maka dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Penggunaan instagram (X)
2. Peluang mahasiswi UII dan UGM mengalami *cyber harassment* (Y)

Oleh karena itu, operasionalisasi variabel dalam penelitian ini adalah:

Tabel 2. Operasionalisasi Variabel X dan Y

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Penggunaan Instagram (X)	Menurut Yar (2005) dan Yucedal (2010): Faktor gaya hidup di dunia maya khususnya di media sosial yang dapat mempengaruhi peluang seseorang menjadi korban tindakan kekerasan di internet (<i>a suitable target</i>)	1. <i>Online Exposure</i>	- Frekuensi : Tinggi apabila menggunakan instagram lebih dari 4 hari dalam seminggu, sedang apabila menggunakan instagram 3-4 hari dalam seminggu, dan rendah apabila menggunakan instagram 1-2 hari dalam seminggu - Durasi Tinggi apabila menggunakan instagram lebih dari 4 jam dalam sehari, sedang apabila menggunakan instagram 3-4 jam dalam sehari, dan rendah apabila menggunakan instagram 1-2 jam dalam sehari	Nominal
		2. <i>Online Proximity</i>	-Memiliki 1 atau lebih dari 1 akun instagram dapat mempengaruhi <i>online proximity</i>	Ordinal

		<p>3. <i>Online Target Attractiveness</i></p> <p>4. <i>Risky Behavior on Instagram</i></p>	<p>- Membagikan akun instagram di akun media sosial yang lain.</p> <p>Pencatuman lokasi keberadaan, lokasi tempat tinggal, dan data-data personal lain.</p> <p>-Menerima pertemanan dari orang tak dikenal - Berkomunikasi dengan orang tak dikenal - Memuat konten yang tidak sepiantasnya</p>	<p>Ordinal</p> <p>Ordinal</p>
<p>Peluang Mahasiswi UII dan UGM Mengalami <i>Cyber Harassment</i> (Y)</p>	<p>Peluang digunakan untuk menyatakan kesempatan terjadinya suatu kejadian dalam hal ini, mahasiswi UII dan UGM mengalami <i>cyber harassment</i>.</p>	<p>Ada peluang atau tidak</p>	<p>Data peluang akan diperoleh dari frekuensi jawaban responden dalam kuesioner yang diberikan.</p>	<p>Ordinal</p>